

融合 カラーパズル

トライデントコンピュータ専門学校
ゲームサイエンス学科 松戸浩希

◇ ゲーム概要 ◇

◆ ジャンル

2Dパズルゲーム

◆ フラットフォーム

PC

◆ 実行可能OS

Windows

◆ 開発環境

Visual Studio 2019
DXライブラリ

◆ プレイ人数

1人

◆ 制作期間

2022/08~2022/09
1ヶ月

◆ 制作人数

1人

◇ 工夫した点/苦勞した点 ◇

◆ 工夫した点

始めて自分1人で企画から開発までを行った作品になります。

色と色の判定を主に頑張りました。赤と青を混ぜると紫になったり、お題の色と作った色が一緒なのかどうかという判定を全てプログラムで実装しました。

◆ 苦勞した点

ブロックが下に落ちる処理です。ブロックを消した時に下にブロックがなければ上にあるブロックを下に下げるという処理を書くのにif文のネストをしなければ実装できず、コードが汚くなってしまいました。